TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

GUÍA COMPLETA DE
POKéMON PINBALL

¡¡LO ESPERABAS!!
Guía con todos los trucos
y póster desplegable

REVISTA POKéMON™

Nº 42

Por los expert

¡Nuevas PISTAS, MAPAS Y SECRETOS para convertirte en el mejor entrenador de Pokémon!

- TRUCOS Y DATOS para arrasar
- CLAVES PARA CONSEGUIR a los Pokémon más raros

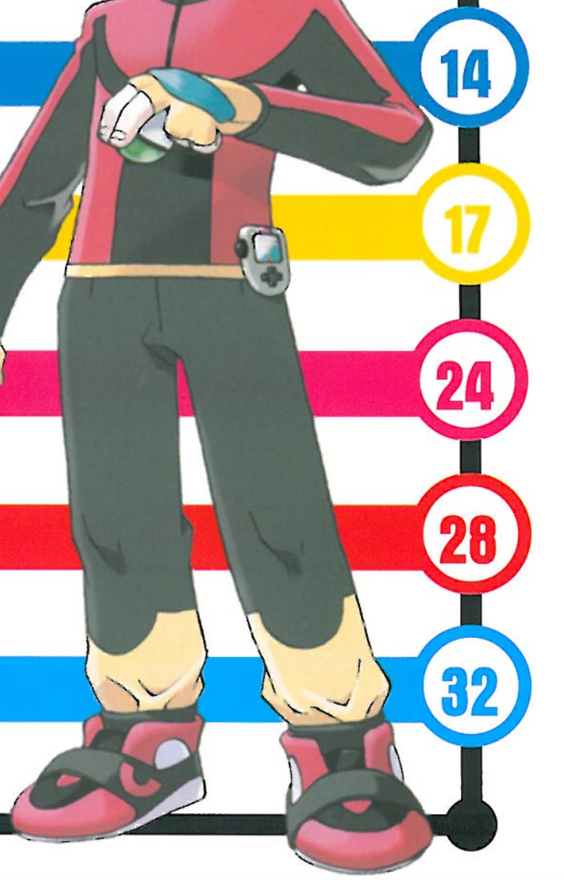
GUÍA PASO A PASO
POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

¡¡Regalamos 20 productos Pokémon!!

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Jefe de sección) •**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos**: Paola Procell •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña E-mail: monicas@axelsp.com •C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 •nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) •Depósito Legal: M-36689-1992

¡El Tícket Eón puede ser tuyo!

Nintendo organiza un evento en el que podrás hacer realidad todos tus sueños en Rubí y Zafiro...

Saltó la noticia. El Tícket Eón, **único pasaporte para viajar a la Isla del Sur** y capturar a Latios o Latias en las ediciones Rubí y Zafiro, está en juego. ¿Cómo hacerse con él? Nintendo tiene en marcha **desde el 13 de diciembre un evento especial** donde descargar a nuestra GBA **¡¡100 Tíckets Eón!! para distribuirlos** entre otros jugones. ¿Y cualquiera puede acceder a esta descarga masiva de Tíckets? ¡No! Esto está reservado para **ASPIRANTES A CAPITANES,** es decir, usuarios que cumplan las siguientes condiciones:

-Tener cinco medallas en Rubí o Zafiro.
-Haber activado los eventos misteriosos.

¡¡Yo quiero saber más...!!

Vale, tranquilo. El evento se celebrará en diferentes salas de cine de **diez ciudades** españolas. A los ASPIRANTES A CAPITANES, o sea los jugadores de Pokémon que cumplan las condiciones que hemos dicho, se les entregarán 100 Tíckets en su cartucho. Entonces **se convertirán en CAPITANES** y dispondrán de 4 semanas para repartir 99 tíckets entre otros usuarios a los que se conocerá como MARINEROS.

Los que superéis la prueba, podréis llevaros un doble regalazo: un crucero por el mediterráneo para **tres personas en pensión completa y una GBA SP en color naranja y decorada con Torchic.**

¿Por qué Latios y Latias?

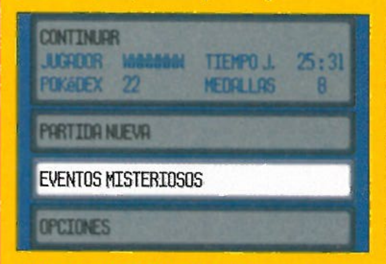
Estos legendarios son uno de los atractivos del juego. Pero **a Latios sólo puedes capturarlo en la edición Rubí, y a Latias en Zafiro.** Para hacerte con los dos, debes ir a la Isla del Sur. Pero sólo accederás a ella con el Tícket. Pero lo mejor de todo es que no llegarán solos. Vendrán equipados con **ROCÍO BONDAD,** un objeto que resulta extremadamente potente para los combates Pokémon. ¡¡Eso sí que es una notición!!

Por si no te ha quedado suficientemente claro, en **http://pokemon.nintendo.es** han activado un espacio para explicarte con mayor profundidad todos los detalles. Allí puedes enterarte de las ciudades, fechas y cines donde se celebran estos eventos. Y también acceder a una agenda, una galería de fotos, trucos especiales en exclusiva para CAPITANES... ¿Estáis listos para aceptar el reto del Tícket Eón?

MÍRALOS, QUÉ MONOS ESTÁN en esta imagen. ¡Nosotros ya nos hemos apuntado al evento para conseguir el Tícket Eón! Queremos tenerlos a ambos en nuestros cartuchos, y encima con el objeto Rocío Bondad de regalo. Guay.

Y cuando esté en tus manos...

El Tícket Eón os permitirá viajar a la Isla del Sur y tener la oportunidad de **reunir a Latios y Latias en la Pokédex de las dos ediciones.** En estas pantallas podéis observar el proceso (simplificado) de captura.



Activar esta opción y tener al menos cinco medallas son requisitos imprescindibles para aspirar a obtener el Tícket Eón de Nintendo.



El Tícket Eón aparecerá en tu mochila como un objeto más, una vez que Nintendo lo haya traspasado a nuestro cartucho.



Con el ticket podremos viajar a la Isla del Sur. Al subir en el barco reconocerán el pase y nos llevarán hasta allí inmediatamente.



Latios y Latias no llegarán solos a tu Pokédex, sino que vendrán muy bien equipados con el temible ROCÍO BONDAD.



☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas de

Guía de Maestros
Pokémon Rubí y Zafiro

La Ruta 112, la Senda Ígnea, los reporteros Gabi y Teo, todo eso es ya historia en tu avance por Hoenn. Ahora nos esperan Pueblo Pardal, el profesor Cozmo y su meteorito, la pelea contra Aquiles o Magno, los concursos de nivel alto, Aredia, el fosilmaníaco y otros cuantos secretos que vais a empezar a saborear en cuanto paséis de página. ¡Empezamos!

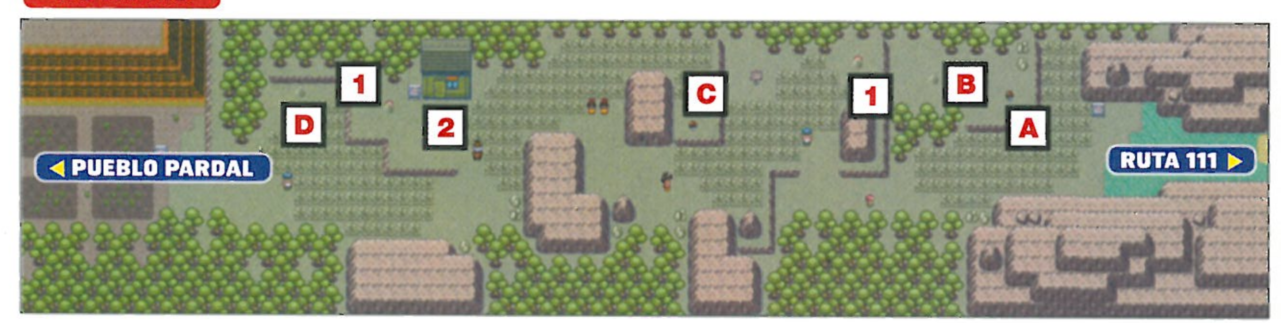


Sumario

Ruta 113

No para de llover ceniza volcánica de MONTE CENIZO, por eso verás toda la hierba gris. Cuando consigas el SACO HOLLÍN en el Taller de Vidrio podrás recogerla y cambiarla por objetos de cristal.

RUTA 113



1. NINJAS CAMUFLADOS



En esta ruta verás por primera vez, camuflados bajo la ceniza volcánica, a unos entrenadores muy curiosos. **Son entrenadores ninjas y destacan por su rapidez y sigilo.** Ten cuidado porque a partir de ahora pueden salir de donde menos te lo esperas y ponerte en más de un aprieto. Procura estar alerta ante cualquier situación. No digas que no te hemos avisado.

2. EL TALLER DE VIDRIO

Objetos conseguidos: **SACO HOLLÍN**



El Taller de Vidrio es muy conocido en Hoenn por fabricar **objetos de cristal con ceniza volcánica. Habla con el propietario y recibirás un SACO HOLLÍN.** Con este saco puedes pasear por las zonas cubiertas de ceniza para recogerla. Cuando te hagas con una cantidad suficiente, vuelve al taller y **el propietario te fabricará un bonito objeto de cristal.**



OBJETOS DE ENTRENADOR

Las flautas que puedes conseguir en el Taller de Vidrio son objetos muy preciados por todos los entrenadores de Hoenn. Aunque existen objetos que tienen efectos similares a éstas, la ventaja de las flautas es que nunca se gastan y además salen gratis. Haz que te fabriquen una **FLAUTA AZUL, una AMARILLA y otra ROJA y verás lo que ahorras.**

PISTAS

Después de conseguir el **SACO HOLLÍN puedes recoger ceniza para que el propietario del Taller de Vidrio** te fabrique útiles objetos de cristal. Cuando tengas suficiente, te dará a elegir entre varios objetos, aunque si quieres alguno para el que te falte ceniza, también te dirá los pasos que necesitas para conseguirlo.

OBJETO	DESCRIPCIÓN	PASOS NECESARIOS
FLAUTA AZUL	Flauta que despierta a los Pokémon dormidos.	250
FLAUTA AMARILLA	Flauta de cristal que espabila a los Pokémon confusos.	500
FLAUTA ROJA	Flauta de cristal que pone fin a la atracción.	500
FLAUTA BLANCA	Flauta de cristal que atrae a los Pokémon salvajes.	1000
FLAUTA NEGRA	Flauta de cristal que aleja a los Pokémon salvajes.	1000
SILLA BONITA	Silla de cristal.	6000
MESA BONITA	Mesa enorme de cristal.	8000

¡CONSÍGUELOS!

A. SUPER REPEL.
B. ÉTER
C. ÉTER MAX.
D. MT 32 (DOBLE EQUIPO)

¡Hazte con todos!

Pokémon	Rubí	Zafiro
SANDSHREW	Algunos	Algunos
SKARMORY	Pocos	Pocos
SPINDA	Muchos	Muchos

Pueblo Pardal

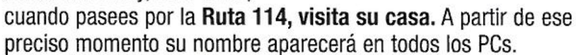
Pueblo Pardal es una pequeña comunidad de granjas y jardines situada en las estribaciones de MONTE CENIZO. Las personas más relevantes del pueblo son el Tutor de Movimientos y el Profesor Cozmo, aunque parece que el profe no se encuentra aquí. ¿Estará con los malos?

PUEBLO PARDAL



1. EL SISTEMA DE AREDIA

En Pueblo Pardal hay un motivo especial para visitar el Centro Pokémon. Delante del ordenador encontrarás a **Aredia, la diseñadora del Sistema de Almacenamiento** que has usado desde el principio. Habla con ella y, más tarde, cuando pasees por la **Ruta 114, visita su casa.** A partir de ese preciso momento su nombre aparecerá en todos los PCs.



2. EL TUTOR DE MOVIMIENTOS

El **Tutor de Movimientos es un auténtico maestro Pokémon.** Llévale uno y, a cambio de una ESCAMA CORAZÓN, le enseñará el movimiento que tú quieras, pero solo los que olvidó al subir de nivel. ¡Así tendrás un Pokémon ganador!



Más tarde

Una de las formas de conseguir la **Escama Corazón es usar el Buscaobjetos** y buscarla en la arena de una playa o en el fondo del mar. Cuando consigas la **MO Buceo,** busca por el **fondo del mar de las rutas 124 a 128** y ya verás. También puedes usar la **Súper Caña en la Ruta 128 o en Ciudad Colosalia** y pescar a **Luvdisc.** A veces, este Pokémon lleva encima una **ESCAMA CORAZÓN.**

3. ¿DÓNDE ESTÁ COZMO?

Objetos conseguidos: **MT 27 (RETROCESO)**

La primera vez que pases por Pueblo Pardal no encontrarás a Cozmo. Ve a su laboratorio y habla con su ayudante. **Cozmo está en la CASCADA METEORO** con algunos miembros del Equipo Aqua/Magma. Date prisa y ve para allá.



Más tarde

Cuando los malos roben el METEORITO de la CASCADA METEORO, el Prof. Cozmo se sentirá "depre". Pero si en **MONTE CENIZO logras recuperar el dichoso METEORITO,** y vuelves a Pueblo Pardal para entregárselo, Cozmo te lo agradecerá con la **MT 27 (Retroceso).**

4. CONCURSOS DE NIVEL ALTO

Aquí está el edificio de **CONSURSOS de NIVEL ALTO.** Todos aquellos Pokémon que hayan ganado una CINTA en los CONCURSOS de nivel normal podrán inscribirse aquí, pero en la misma categoría que ganaron.



5. TIENDA

¿Quieres viajar tranquilo sin que te molesten los Pokémon salvajes? Pues compra un Super Repel. y úsalo cuando camines por una ruta. Viajarás más rápido, aunque quizá pierdas alguna especie.



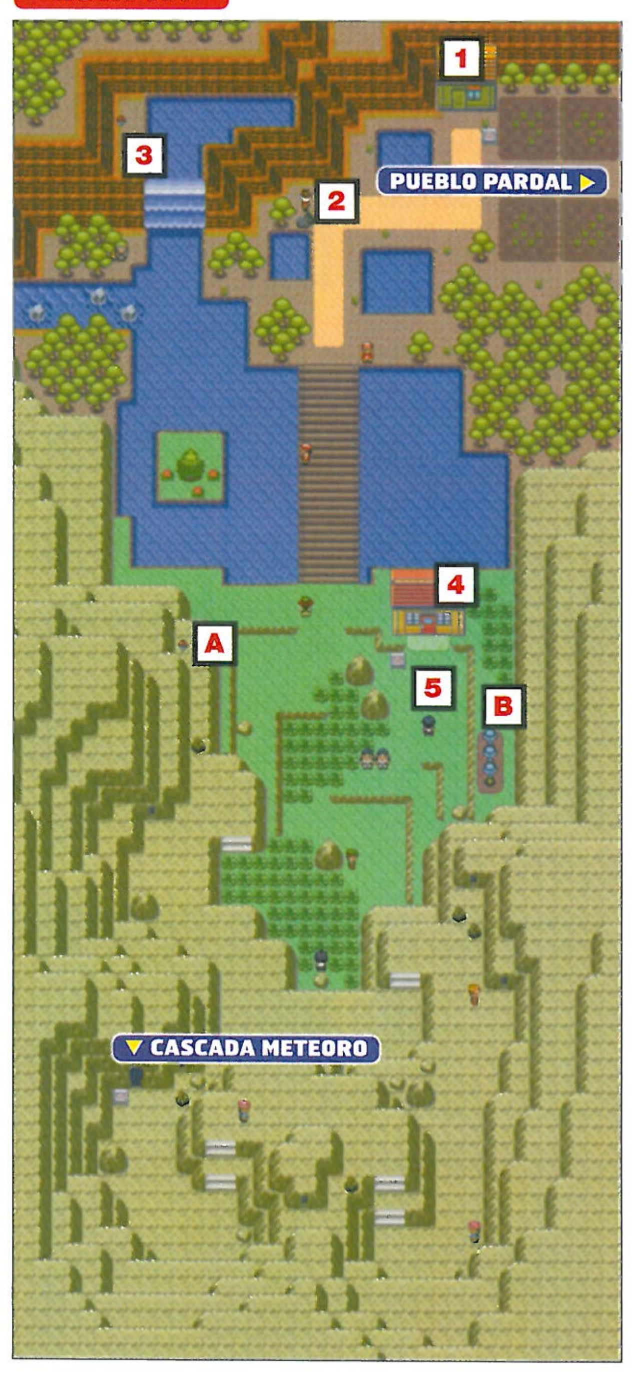
LISTA DE PRECIOS

Superball	600	Antiparaliz	200
Especial X	350	Defensa X	550
Superpoción	700	Cuerda Huida	550
Velocidad X	350	Directo	650
Antídoto	100	Superrepel	500
Ataque X	500	Protec. Esp.	700

Ruta 114

La Ruta 114 es muy conocida porque aquí tiene su casa Aredia, la responsable del Sistema de Almacenamiento. No pases de largo y procura hacerte con Seviper en Zafiro y con Zangoose en la edición Rubí. Estos Pokémon son exclusivos de la Ruta 114 y parece que son rivales entre sí.

RUTA 114



1. AQUÍ TE PRESENTAMOS AL MANÍACO DE LOS FÓSILES

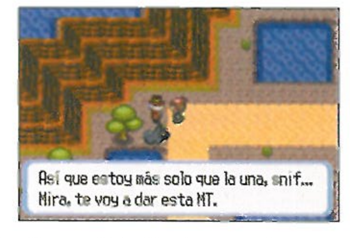
OBJETOS CONSEGUIDOS: **MT28 (EXCAVAR)**



En esta casa vive el **Fosilmaníaco, un experto en los fósiles de Hoenn.** Habla con su hermanito pequeño y recibirás la **MT28 o Excavar.** Enseña esta MT a un Pokémon y úsala en el interior de una cueva cada vez que quieras volver a la entrada. Parece que partir de ahora no te hará falta comprar más CUERDA HUIDA. Dale las gracias por ello al chavalín.

2. UN RUGIDO QUE ASUSTA

Objetos conseguidos: **MT05 (RUGIDO)**



Habla con el anciano que está cerca de la CASA del FOSILMANÍACO. El pobre se ha quedado solo por culpa de su Poochyena. Cada vez que se acerca un Pokémon le da por rugir y los asusta. **Este anciano te entregará la MT05 o Rugido, un movimiento que hará que el rival salga por piernas.** Esta técnica resultará especialmente útil cuando te enfrentas a un rival que puede ponerte en peligro si sigue combatiendo.

3. LA CASCADA DEL CARAMELO

Objetos conseguidos: **CARAMELO RARO**



Cuando tengas en tu poder la MO CASCADA (está en la Cueva Ancestral) **y la medalla del gimnasio de Arrecípolis,** estarás listo para remontar la cascada que hay en la Ruta 114. Cuando lo hagas, podrás recoger un **CARAMELO RARO, un alimento con el que tus Pokémon subirán de nivel.** Un consejo, no abuses de estos caramelitos o tus Pokémon no alcanzarán todo su potencial. Esto ya lo dijimos, ¿verdad?

4. EN CASA DE AREDIA

Objetos conseguidos: **MUÑECO SEEDOT (RUBÍ), MUÑECO LOTAD (ZAFIRO)**

Tras hablar con **Aredia en el Centro Pokémon de Pueblo Pardal, hazle una visita en su casa de la Ruta 114.** Si juegas la edición Rubí, Aredia te dará un MUÑECO SEEDOT y si juegas con Zafiro, el regalo será un MUÑECO LOTAD.



Recuerda leer todo el cuaderno de notas de Aredia y aprenderás algunas cosas del Sistema de Almacenamiento. Por cierto, echa un vistazo al ordenador y verás un correo de alguien muy conocido.

5. UNA BAYA AL DÍA

Objetos conseguidos: **BAYA ORAM, BAYA LATANO, BAYA PINIA, BAYA FRAMBU, BAYA PERAGU**

Cerca de la CASA de AREDIA hay un entrenador deseoso de ganar todos los CONCURSOS de Hoenn. Si hablas con él, te dará una de las cinco bayas que ves en la lista de arriba, pero solo una cada día. Ya sabes, **cuanto más bayas tengas, más PokéCubos podrás fabricar** para que mejore el perfil de los Pokémon que lleves a los CONCURSOS.



¡CONSÍGUELOS!

A. PROTEÍNA	B. BAYAS CAQUIC

POKé TRUCO

¿Estás impaciente por usar los servicios del Tutor de Movimientos? Claro, ya has leído todo lo que puede hacer y te parece una pasada. Vale, pues te vamos a decir un par de sitios donde puedes **encontrar una ESCAMA CORAZÓN.** Cuando tengas Surf en tu poder date un paseo por la **Ruta 105 y busca por las islas que hay al sur.** En una de ellas, bajo la arena, bien escondida, encontrarás una Escama Corazón. Para conseguir otra ve a **Ciudad Malvalona y sal por la Ruta 118.** Al principio, en la roca que hay a la izquierda de PESCADOR GUIDO (mira la pantalla que hemos puesto arriba) la encontrarás. Recuerda, cada vez que veas una **playa usa el BUSCAOBJETOS** y busca más ESC. CORAZÓN.



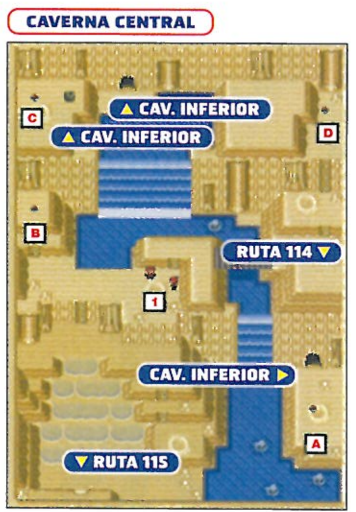
¡Hazte con todos!

Pokémon	Rubí	Zafiro
BARBOACH	Algunos (Caña Buena); Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena); Muchos (SuperCaña)
GEODUDE	Muchos (Golpe Roca)	Muchos (Golpe Roca)
GOLDEEN	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)
LOMBRE	No hay	Añgunos
LOTAD	No hay	Algunos
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
MARILL	Muchos	Muchos
NUZLEAF	Alguns	No hay
SEEDOT	Algunos	No hay
SEVIPER	No hay	Algunos
SURSKIT	Pocos	Pocos
SWABLU	Muchos	Muchos
ZANGOOSE	Pocos	No hay

Cascada Meteoro

La Cascada Meteoro es una cueva misteriosa con un río subterráneo en su interior. Cuando llegues, verás al Prof. Cozmo y a los malos buscando meteoritos. Si quieres descubrir todos los secretos de este lugar, tendrás que explorarlo a conciencia, pero para ello necesitarás usar Surf y Cascada.

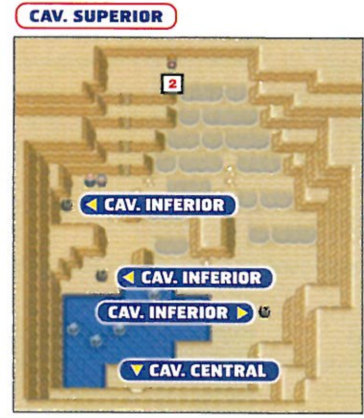
CAVERNA CENTRAL



CAV. INFERIOR



CAV. SUPERIOR



CAV. INTERIOR



1. EL PRIMER ENFRENTAMIENTO

Dentro de la Cascada Meteoro encontrarás al **Prof. Cozmo con varios miembros del Equipo Aqua/Magma.** Parece que al pobre le han tomado el pelo y sin querer les ha ayudado a encontrar un METEORITO que usarán para completar sus malvados planes. No te pierdas detalle del **primer enfrentamiento entre el Equipo Aqua y el Magma** y corre tras ellos a MONTE CENIZO. Si no intervienes, ocurrirá una tragedia.



2. SECRETOS Y CASCADAS

Objetos conseguidos: **COLMILLO DRAGÓN**

En cuanto consigas la **MO Cascada en la Cueva Ancestral y la Medalla Lluvia en el gimnasio de Arrecípolis,** podrás explorar las **áreas secretas** de la Cascada Meteoro. En una de ellas te espera el entrenador **DOMADRAGÓN NICOLÁS.** Ten mucho cuidado con él porque **es bastante bueno.** Pero si te esfuerzas y le derrotas cinco veces **te dará un COLMILLODRAG.** Un potente objeto con el que **mejorarás radicalmente los ataques de tipo dragón.**



3. CONSIGUE A BAGON

Ve a **la sala más profunda en la Cascada Meteoro** y date un paseo junto a la MT02 (Garra Dragón) hasta que Bagon aparezca. Éste evolucionará a Shelgon en nv 30 y a **Salamence en 50,** que no tiene nada que envidiar a Rayquaza.



¡CONSÍGUELOS!

A. MÁS PP	D. CURA TOTAL
B. PIEDRA LUNAR	E. MT02 (GARRA DRAGÓN)
C. MT23(COLA FÉRREA)	

¡Hazte con todos!

Pokémon	Rubí	Zafiro
BAGON	Algunos	Algunos
GOLDEEN	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)
SOLROCK	Muchos	Muchos
ZUBAT	Muchos	Muchos
BARBOACH	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena) Muchos (Super Caña)
LUNATONE	Muchos	Muchos
WHISCASH	Algunos	Algunos

Ruta 115

Para explorar la mayor parte de la Ruta 115 necesitarás usar Surf irremediablemente. Aunque te parezca que no hay nada importante por aquí, no seas perezoso y ponte a explorar cada punto de la ruta. Verás que hay cosas que merecen la pena. Y todas os las contamos a continuación.

RUTA 115



1. EXPLORANDO LA RUTA

Objetos conseguidos: **CINTURÓN NEGRO**

Con Surf podrás ir al norte y recoger bayas y la MT Puño Certero. Con Golpe Roca podrás recoger las BAYAS ORAM. También encontrarás a KARATEKA NOBORU, que te dará CINT. NEGRO cuando le venzas cinco veces.



2. SUBE LAS RAMPAS

La **BICI CARRERAS** no solo vale para ir muy rápido por las rutas de Hoenn. También **sirve para tomar carrerilla y subir rampas muy empinadas.** Cuando vengas por la Ruta 115 no olvides llevarla encima para subir la rampa que hay al norte. Sólo entonces podrás hacerte con **HIERRO, un alimento que aumenta la defensa de cualquiera de tus Pokémon.**



¡CONSÍGUELOS!

A. SUPERPOCIÓN	D. HIERRO
B. BAYA ORAM	E. MT01 (PUÑO CERTERO)
C. SUPERBALL	F. BAYA ALGAMA

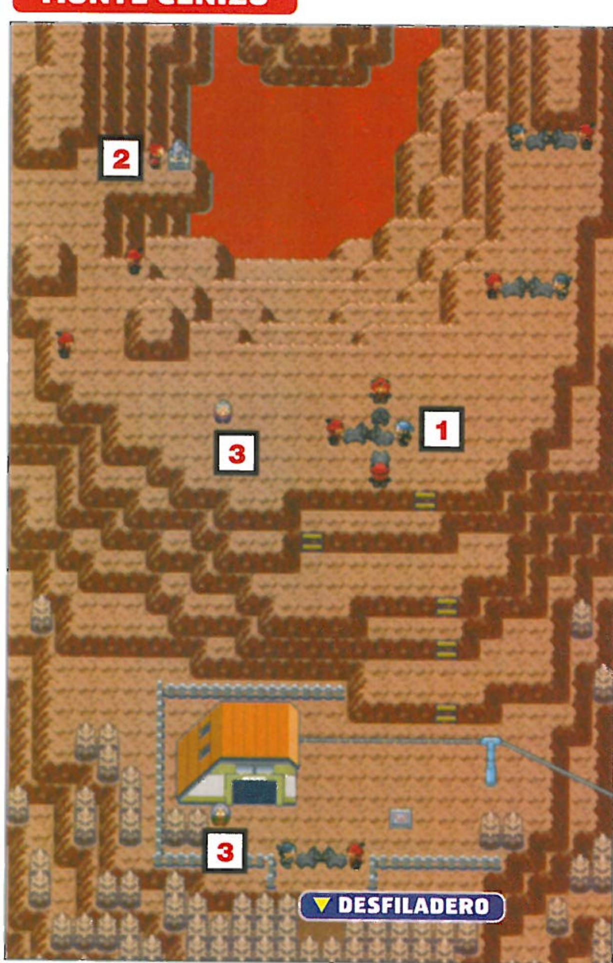
¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
JIGGLYPUFF	Algunos	Algunos
PELIPPER	Pocos	Pocos
SWELLOW	Algunos	Algunos
TENTACOOL	Muchos	Muchos
WINGULL	Algunos	Algunos
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
SWABLU	Algunos	Algunos
TAILLOW	Muchos	Muchos
WAILMER	Algunos (Caña Buena y Super Caña)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)

Monte Cenizo

Después de ver como el Equipo Magma o el Equipo Aqua se han hecho con un meteorito en la Cascada Meteoro, corre a la Ruta 112 y sube en el Teleférico. En la cumbre de Monte Cenizo hay una encarnizada batalla en la que no te quedarás más remedio que intervenir. Ahora sabrás por qué.

MONTE CENIZO



1. HABLA CON EL LÍDER



En cuanto salgas del Teleférico que lleva a Monte Cenizo, verás una terrible batalla entre el Equipo Aqua y el Magma. Un poco más arriba, dependiendo de la edición que juegues, verás al **líder del Equipo Aqua o Magma luchando contra tres soldados del equipo de los malos.** El pobre no puede controlar la situación y te pedirá que le ayudes. Ve hacia el norte, el líder de los malos te espera.

2. COMBATIENDO POR EL METEORITO

Objeto conseguido: **METEORITO**



En la cima de Monte Cenizo te espera Magno si juegas la edición Rubí y Aquiles si juegas Zafiro. Magno usará un equipo formado por un Mightyena de nivel 24, un Golbat de nivel 24 y un Camerupt de nivel 25. El equipo de Aquiles está formado por un Mightyena de nivel 24, un Golduck de nivel 24 y un Sharpedo de nivel 25. Cuando derrotes al líder coge el METEORITO y llévaselo al Prof. Cozmo en Pueblo Pardal.

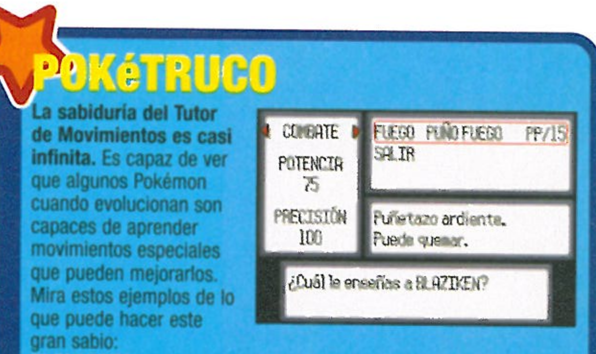
3. VUELVE A LA CUMBRE

Objeto conseguido: **GALLETAS LAVA**



Cuando hayas visitado Pueblo Lavacalda y devuelto el METERITO al Prof. Cozmo debes volver a la cumbre de Monte Cenizo. Si lo haces, podrás comprar una GALLETA LAVA, un dulce muy rico que cura los problemas de estado. Un poco más arriba encontrarás a POKÉABU SERAFINA, una entrenadora que se añadirá a tu Pokénav.

POKéTRUCO



La sabiduría del Tutor de Movimientos es casi infinita. Es capaz de ver que algunos Pokémon cuando evolucionan son capaces de aprender movimientos especiales que pueden mejorarlos. Mira estos ejemplos de lo que puede hacer este gran sabio:

- **BLAZIKEN:** El Tutor es capaz de enseñarle Puño Fuego, un movimiento que Torchic y Combusken no pueden aprender.
- **VILEPLUME:** A éste puede enseñarle Aromaterapia y Megaagotar. Estos movimientos no son capaces de aprenderlos ni Oddish ni Gloom, ni siquiera Bellossom. ¿No te parece una pasada?

Y en la próxima entrega de la guía...

- En Pueblo Lavacalda, conseguiremos un extraño **HUEVO** y venceremos a **CANDELA,** la líder del gimnasio.
- Salvaremos a los científicos del **INSTITUTO METEOROLÓGICO** de la invasión de los malos.
- Lucharemos otra vez contra el **RIVAL** y conseguiremos la buscada **MO VUELO.**
- En Ciudad Arborada descubriremos al **POKéMON INVISIBLE** y conseguiremos una nueva medalla luchando contra la entrenadora **ALANA.**
- Encontraremos el escondite del legendario **REGISTEEL** y lo capturaremos finalmente.



¡¡Y RECUERDA!!

Sólo los maestros Pokémon llegan a campeones de la Liga Pokémon. ¿Quieres ser uno de ellos? Pues no te pierdas esto.

☑ Bate todos los récords ☑ Las dos mesas, al detalle ☑ ¡Hazte con todos!

Pokémon Pinball

Sonreíd "pinbaleros", porque aquí tenéis una espléndida guía escrita, a mano y a máquina, por "el míster". ¡Sí, Mr. 32.000 millones! ¡Vamos a por todos!

Unos consejos iniciales

Antes de comenzar queremos dejar claras unas cuantas cositas. Vamos a obviar cómo cazar Pokémon, cómo viajar por Hoenn, cómo evolucionar y cómo conseguir eclosionar huevos, porque lo tenéis en las instrucciones del juego. Pero estos dos puntos, debe saberlos todo buen "pinbalero".

ELIGE BIEN LA MESA



Sólo hay dos mesas en el juego, pero, cuanto más se juega, más diferentes nos van pareciendo. **La mesa Zafiro permite mantener la bola mucho más tiempo en juego,** siempre que sepamos utilizar a Zigzagoon, el Pokémon que detiene la tragaperras con sólo pulsar A. Así, podemos **hacernos con multitud de Salvabolas** y, por torpes que seamos, seguir con nuestra partida. La **mesa Rubí permite alcanzar rápidamente mayor puntuación,** pues es **más fácil subir el nivel de la bola** con el ítem del puente de Nuzleaf. Elige mesa según te convenga.

¡CON USTEDES, JIRACHI!



¡Que sí, que sí está! Los que andéis al nivel de puntuaciones del míster ya lo tendréis, aún sin saber cómo ni dónde salió. Pero ya os decimos cómo conseguirlo. **Jirachi está en ambos tableros,** en la localización que ofrece más Pokémon raros: **las Ruinas.** Claro que, para que salga, tendrás que **haber superado los tres niveles de bonus de la mesa** con la misma bola, **activar la tragaperras, detenerla en Jirachi, y cazarlo en 30 seg.**

42

Tablero Pokémon Zafiro



Aquí tienes la solución a los problemillas más comunes que plantea la mesa Zafiro. Encuentra tu problema, y lee la magistral solución del Mr.

1 **¡No consigo coger este ítem de Experiencia!** Es la ubicación más chunga en la que puede salir el ítem para evolucionar a tu Pokémon. Para conseguir colar la bola entre los tres Shroomish, retenla con el flipper derecho. Ahora déjala caer y cuélala por la rampa de monedas. Para asegurarte de coger el ítem, mueve la mesa a la derecha cuando la bola vaya a rebotar contra la pared sobre la que está Pelipper. También puedes usar el truco de subir la bola de nivel, colarla por el pasillo intermedio, y mover la mesa a la izquierda al tocar al Shroomish.

2 **¡Éste tampoco!** Bueno, éste es más fácil, pero, si aún tienes el Salvabolas activado, no tienes más que dejar caer la bola, sacar con Spoink... y la bola pasará por ahí.

3 **¡Se me cae la bola por los lados!** El primer objetivo al comenzar con una bola nueva es conseguir un Pika en la Tragaperras. Pichu y Pikachu ocuparán ambos pasillos y ya no podrá caer por ahí.

4 **¡Quiero subir la bola de nivel, pero ya!** Entonces, lanza la bola por el bucle del molinillo Pikachu y, cuando pase por el punto señalado, el 4 ése, mueve la mesa a la derecha. Caerá por un pasillo del multiplicador de bola. Practica hasta conseguir saber el momento exacto para que caiga por el de la derecha, que es el que tiene un Shroomish justo debajo, y mueve las luces hasta iluminar los tres varias veces y conseguir la bola de Nivel 4.

5 **¡Consigo pocas Tragaperras, para mi gusto!** Cuanto más juegues, más ocasiones verás para hacerlo, pero vamos, lo que debes intentar es recibir la bola con el flipper subido, para que pase dos veces por uno de los pasillos interiores. Lo que nunca falla es hacerlo con el flipper izquierdo cuando Wailmer escupe la bola. Si cuando vuelve la bola, la "remandas" a Wailmer y repites la operación, ya tienes una Tragaperras rulando en 5 segundos.

6 **¡Se me escapan los Pokémon bebé!** Los que consigues eclosionar, ¿verdad? Pues aquí tienes cómo pillarlos en tiempo récord. Si te fijas, todos los bebés comienzan su recorrido caminando hacia los Shroomish, y la bola baja, a toda caña, hacia el hueco entre los flippers. Si le das a la bola en el punto 6, con la punta del flipper derecho según viene, saldrá hacia los Shroomish y golpeará al bebé. Como cae rápido, lánzala otra vez a esa zona, que el bebé aún anda por allí, y será tuyo. Los Pokémon que puedes conseguir en los huevos son: Wurmple, Lotad, Seedot, Ralts, Surskit, Zubat, Bagon, Shroomish, Whismur, Azurill, Skitty, Aron, Plusle, Minun, Oddish, Gulpin, Spoink, Sandshrew, Spinda, Trapinch, Igglybuff, Shuppet, Chimecho, Pichu, Wynaut, Natu, Phanpy, Snorunt, Spheal, Corsola, Chinchou, y Horsea.

Tablero Pokémon Rubí



Aquí tienes la solución a los problemillas más comunes que plantea la mesa Rubí. Encuentra tu problema, y lee la magistral solución del Mr.

1 ¡Se me pone la bola colorada! Eso es que no consigues el ítem de subir el nivel de bola con suficiente regularidad. Lo primero para conseguirlo, es pegar al Chikorita para que salgan los Linoone. Golpea al de la derecha cuando tenga la breva asomada, y habrás activado al Makuhita. Si quieres imitar al Míster, golpea la bola con Makuhita nada más activarlo, y la mandarás al puente de Nuzleaf. Cuando está bajando del puente, justo en la esquina de la rampa, mueve la mesa a la izquierda. La bola caerá por el pasillo de retorno derecho (aprovecha para encender una luz), y podrás mandarla por el bucle de EVO según caiga. Y nada de relajarse, porque cuando la bola caiga por el bucle de la derecha, debes darle un puño, de nuevo, con Makuhita. Repite la operación hasta conseguir el ítem. Y tantos ítems como te hagan falta hasta tener la Master.

2 ¡Eh, no me ha subido el nivel! Es que a veces, en el mismo sitio, ¡sale una bola Extra! ¡Alegría!

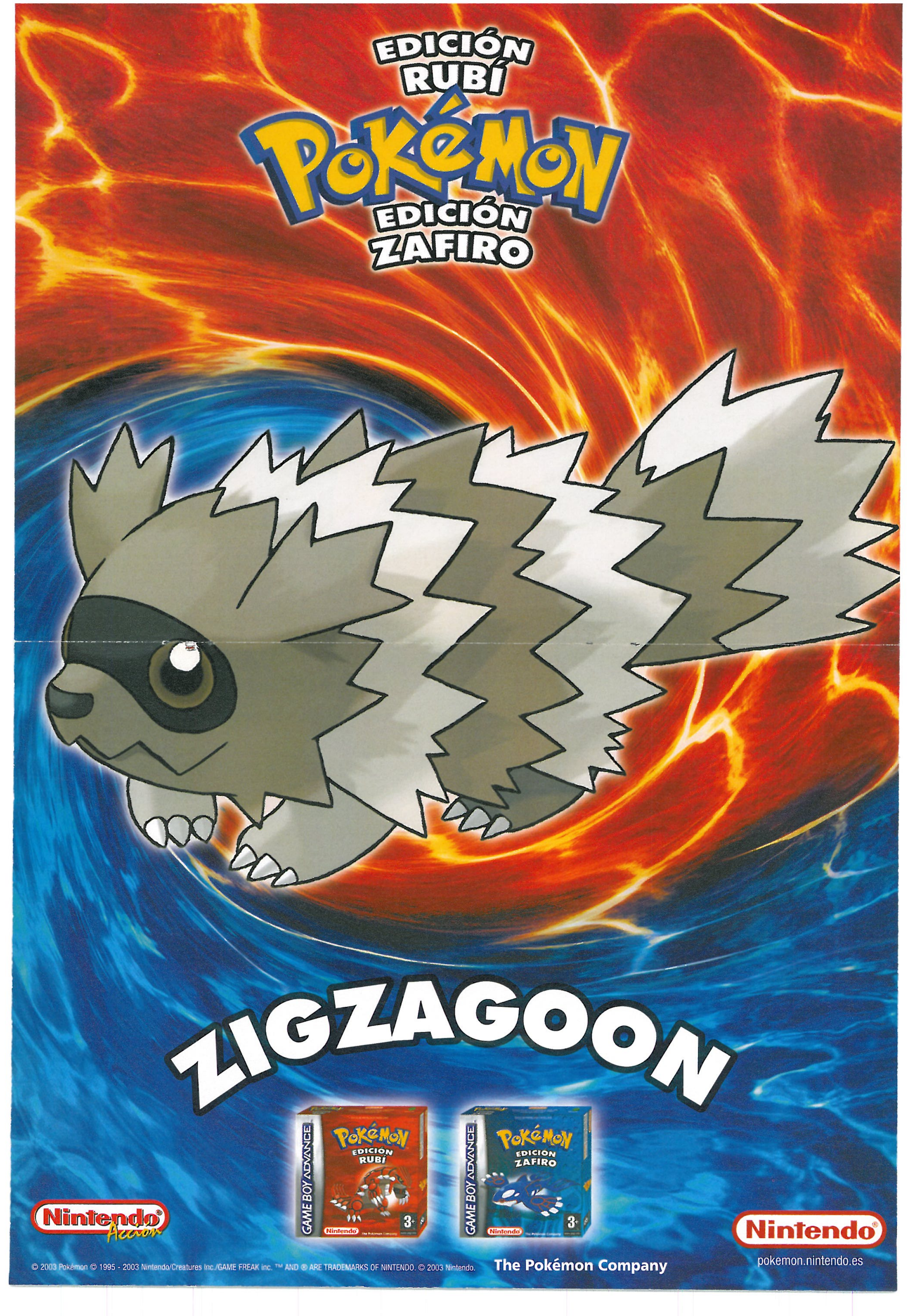
3 ¿Cómo abro el bonus Spheal? Si te fijas, al golpear el interruptor de Pokémon, los Pokémon del lago se sumergen, y salen otros. Pues sólo tienes que golpear el interruptor hasta que salga Whiscash, y colar la bola en sus fauces.

4 ¡Me gusta viajar, pero adonde yo quiera! Entonces, ten en cuenta que cuando activas el modo Viajar, irás a un sitio u otro, dependiendo del bucle por el que pases la bola. Si ya has dado una vuelta a las localizaciones y no has llegado a donde querías, viaja mandando siempre la bola por el mismo bucle hasta dar con el lugar deseado.

5 ¡Quiero pelas! ¡Ah, pues eso es fácil: modifica el bucle del nivel de bola! Sólo tienes que esperar un "poquitirrillo" más a pegar el puñetazo con Makuhita, y verás cómo la bola da en el esquinazo del puente de Nuzleaf, y sube por el bucle de monedas. Luego baja por la derecha y, si quieres más monedas, basta con pegar otro puño retardado.

6 Que es que no me gustan los niveles de bonus, y... ¡Pues ya te pueden ir gustando, si quieres imitar al Míster! Además de llevarte las bonificaciones más altas, son la única vía para cazar a Groudon (Kyogre en Zafiro) y Rayquaza. Los niveles de bonus se abren cuando enciendes las tres Pokéball del punto señalado. Un Pokémon cazado (bebés incluidos) enciende una, y uno evolucionado, dos. Si rehusas jugar el nivel de bonus, te saldrá siempre el mismo. La segunda vez que superes el de Groudon/Kyogre, lo capturarás, y el siguiente nivel de bonus que aparecerá será... ¡el de Rayquaza! ¡el de los puntos por un tubo! Ah, por cierto, a Rayquaza también lo cazarás la segunda vez que superes su nivel.


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
MIGHTYENA
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.



EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
ZIGZAGOON
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company

Claves de los Niveles de Bonus

Aquí tienes las mejores estrategias para superar los seis niveles de bonus del juego. Fíjate bien en los puntos que ganas al superarlos, porque vencer a Rayquaza es la clave para llegar a MÍSTER.

1. KYOGRE (ZAFIRO/3 MIN.)

■ **Aparece** quieto en la parte superior. Ahí es donde debes ponerle a caldo, antes de que haga los remolinos.
■ **Si le das justo cuando tiembla,** evitarás que suelte la onda que congela la bola.
■ **Para evitar los remolinos,** procura parar la bola con los flippers. Así, además, apuntarás mejor.



Por golpear a Kyogre 500.000 x Nivel de Bola
Por capturar a Kyogre 10 Millones x Nivel de Bola
Por superar el nivel 50 Millones x Nivel de Bola

2. DUSKULL (ZAFIRO/2 MIN.)



■ **Aparecen** dos Duskulls deambulando. Cárgate 20 rápidamente, para poder eliminar relajadito a...
■ **Dusclops** retiene la bola si está parado y se la tiras de frente. Mientras no camina, lo mejor es lanzar la bola del flipper izquierdo a la esquina derecha arriba. Rebotará y le dará por detrás.



Por golpear a Duskull 100.000 x Nivel de Bola
Por golpear a Dusclops 500.000 x Nivel de Bola
Por superar el nivel 30 Millones x Nivel de Bola

3. GROUDON (RUBÍ/3 MIN.)

■ **Aunque** no se mueve, se protege con columnas de fuego, lanza llamas, y emite una onda que desvía la bola.
■ **Para cargárselo** en un pis-pás, lanza la bola al hueco que queda entre él y la pared justo antes de que emita la onda. Así la bola se quedará atrapada entre las columnas y le dará 6 golpes.



Por golpear a Groudon 500.000 x Nivel de Bola
Por capturar a Groudon 10 Millones x Nivel de Bola
Por superar el nivel 50 Millones x Nivel de Bola

4. KECLEON (RUBÍ/2 MIN.)

■ **Desaparece** nada más comenzar, pero para eso está el árbol, que al golpearlo suelta un cacharro que permite ver a Kecleon.
■ **Recógelo** y dedícate a tumbar al bicho, parar la bola si es necesario, y pegarle de nuevo. Es muy fácil, incluso se puede hacer sin recoger los binoculares.



Por recoger binoculares 100.000 x Nivel de Bola
Por golpear a Kecleon 500.000 x Nivel de Bola
Por superar el nivel 30 Millones x Nivel de Bola

5. SPHEAL (R&Z/2 MIN.)

■ **El objetivo** es colar el máximo de Spheals en la canasta, empujándolos con la bola cuando estén subidos a una rampa. Si buscas una máxima eficacia, retén la bola con los flippers hasta que uno de ellos se suba.
■ **Si "encanastas" los dos** puedes colar también la bola mientras vuelven a aparecer.



Por encestar la bola 1 Millón
Por encestar a Spheal 5 Millones
Por superar el nivel (Bolas + Spheals) encestados x Nivel de Bola

6. RAYQUAZA (R&Z/3 MIN.)

■ **Fluctúa en el aire** y sólo se le puede dar cuando está abajo. También tira un rayo y crea tornados. Sé paciente: detén la bola y lánzala sólo cuando vaya a bajar.
■ **Nunca** se va sin tirar el rayo, excepto cuando está a falta de un golpe. Intenta no llegar a esta situación porque los tornados te lo ponen difícil.



Por golpear a Rayquaza 1 Millón x Nivel de Bola
Por capturar a Rayquaza 20 Millones x Nivel de Bola
Por superar el nivel 100 Millones (-1 punto) x Nivel de Bola



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Andrea Cerros Sánchez (Madrid). 6 años

Aquí tenemos al Torchic más a la moda del mundo, tan fashion él, que Andrea, consciente de ello, le ha cambiado el nombre a "tó-chic". Jimmy: -Comerse una "r" le puede pasar a "cualquiea, ¿vedad Mai?". Mai: -Sí.

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!

Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias





Agudiza la vista, encuentra las **seis diferencias** que hay entre los **Seaking** y... ¡feliz Navidad, hombre!

Daniel Márquz (Málaga)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





Yasmina Alaminos (Málaga)

GANADORES

(Superconcurso nº 40)

BOLSA POKéMON

Ana Torres Arnáez	Alava
Rafael Rovira Aranda	Alicante
Kevin Rovira Aranda	Alicante
David Gil Salgado	Alicante
Ignacio Colunga Iglesias	Asturias
Antonio Rubio Pérez	Barcelona
Inmaculada Gutiérrez Martínez	Barcelona
Alberto Campo Gutiérrez	Bizkaia
Oliver Muñoz Reyes	Málaga
Belén Peiro Aventín	Zaragoza

DVDs POKÉMON

Javier Hernández Castillejos	Albacete
Daniel Rubio Soto	Barcelona
José Pérez Navarro	Ciudad Real
David Calderón Casarrubios	Madrid

POKÉMON EXPEDITION

Sergio López Arias	Barcelona
Albert Del Rey Montilla	Barcelona
Pablo Silva Mirel	Burgos
Juan Merino Velloso	Madrid
Antonio Chicano Hernández	Murcia

MANUAL DEL ENTRENADOR POKÉMON

Pedro José Caro Garrido	Granada
Eva Mª Lemasurier Fuentes	Madrid
Irene Esteban Muñoz	Madrid
Mª de los Angeles del Saz Moreno	Madrid
David Lameiro Rodríguez	Pontevedra

PODER PSÍQUICO

Esto... Esto es un portugués, muy pretendiente él, que llega tarde a una cita con una señora pretendida. La muy señora nuestra, le dice: "¿por qué llegas tarde, pretendiente portugués, tú?". A lo que él responde que es que venía en coche, y que había mucho tráfico, que había... eso, el nombre del Pokémon.

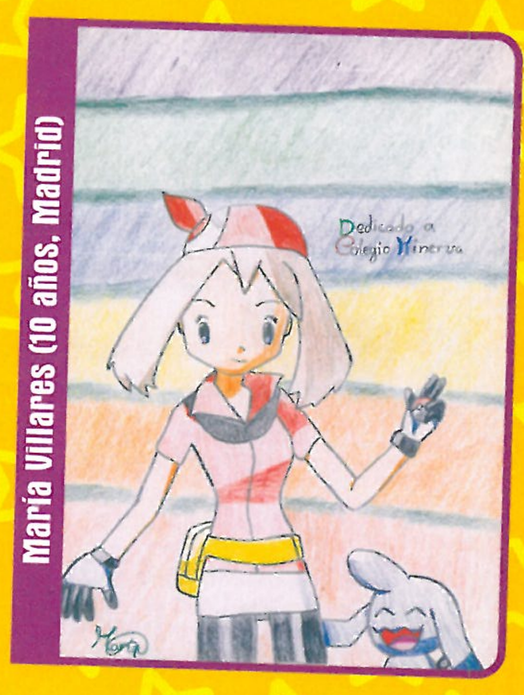




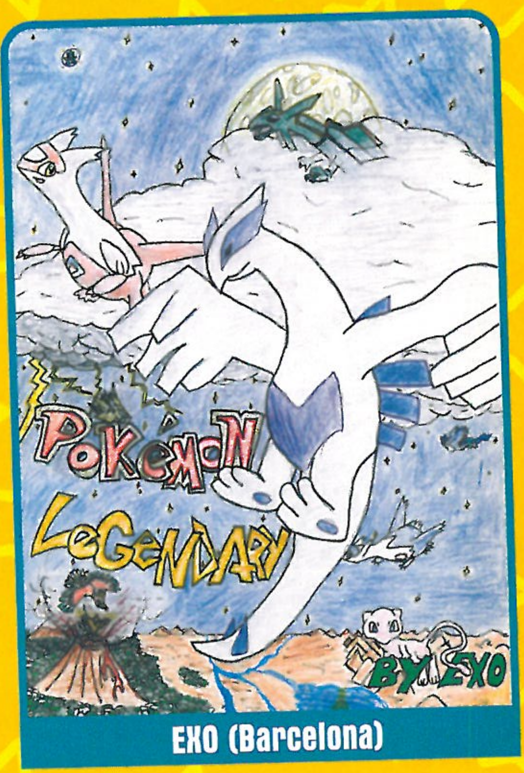
PokéArtista

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!

Marta Díez Bermúdez (Madrid)
Vale más una imagen que mil palabras, pero en este caso, más. El dibujo, sí, está bonito, pone a líderes de gimnasio Pokémon en «Phantasy Star», tal, pero, ¿alguien sabe qué dice el mensaje cifrado? Mari: -Yo sí. Yoshi: -¡PI-PU! Pipu: -¡Jim-my! Jimmy: -¡Ma-ri!



María Villares (10 años, Madrid)



EXO (Barcelona)

LLAMADAS
(¡no! ¡che! ¡vieja!)

Clubes

-¡Hola a todos! Este club se llama "El club Pokemaníacos". No os pido mucho, salvo vuestro nombre y vuestra edad, y da igual la edad. Contestación asegurada. Podéis preguntarme lo que queráis. Sólo tenéis que untar pegamento endima del sello (también puede ser celo). Si queréis me podéis enviar un dibujo Pokémon. Escribid a:
Nadia Ghebreial Nieto
Avda. del Val, nº9, 7ºA
C.P. 28804
Alcalá de Henares (Madrid)

-¡Hola Pokemaníacos! Soy Laura y tengo 11 años. He formado un club de Pokémon llamado "Pokemaníacos". Los interesados/as deben enviar sus datos personales y el nombre de su Pokémon favorito a:
Laura Solsona Sánchez
C/ del Segre, nº42
C.P. 43850
Cambrils (Tarragona)

Participa

Porque en estos días de "vacatas", tienes tiempo de dibujar algo, mandarlo y ganar unos guantes NA, ¿no?

Soluciones pasatiempos

Diferencias Seaking

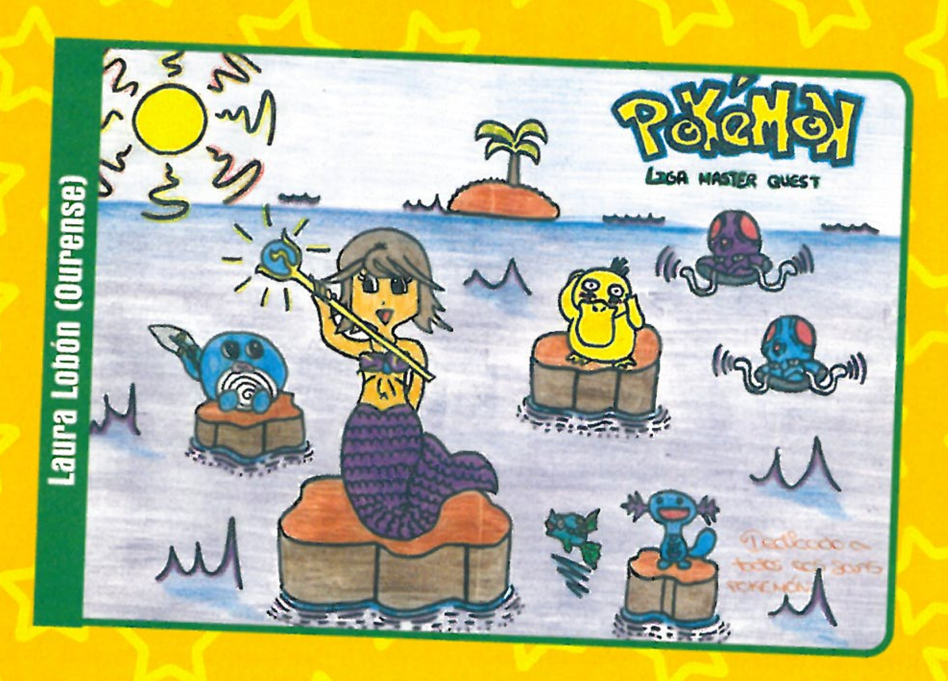


Poder Psíquico

Es Carvanha.

Siluetas

1. Illumise 2. Ninjask



Laura Lobón (Ourense)

PokéChiste
(...más bueno, oye)

Aytor Fernández Marcos, de Ourense, nos brinda un Pokéchiste de partirse las rótulas al caer de rodillas al suelo, de la risa. Así que, antes de leerlo, poneos un cojín delante de los pinreles.



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

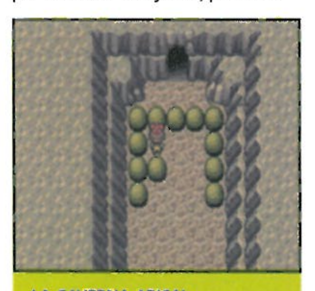
¡Hola entrenadores!...Ya sé que últimamente parezco como el río Guadiana, porque aparezco y desaparezco muy a menudo, pero aquí sigo, tan elegante como siempre. Este mes os recomiendo que leáis con atención la sección de mi colega Abedul, creo que va dar mucho que hablar entre todos vosotros. Ya me contaréis.

El puzzle de la caverna

Hola Profesor Oak, me llamo Raquel y tengo 7 años. Tengo la edición Zafiro y mis preguntas son éstas. Gracias por responder, profesor.

1. ¿Cómo puedo capturar a Jigglypuff y a Seedot?

Hola Raquel, yo también te envío un besito. No me extraña que te guste tanto Jigglypuff, es un Pokémon encantador. Por algo su habilidad se llama GRAN ENCANTO. Para hacerte con él, lo más apropiado es darte una vuelta por la Ruta 115. Ten un poco de paciencia y busca por todas las zonas de hierba porque esta es la única ruta de Hoenn en la que vive Jigglypuff. En cuanto a Seedot, tengo que decirte que anda por las rutas 102 y 114, pero eso sólo ocurre en la edición Rubí. Como tú tienes la Zafiro, lo mejor que puedes hacer es intercambiar con un amigo que tenga la edición Rubí uno de tus Pokémon por un flamante Seedot.



LA CAVERNA ABISAL
Si te fijas con atención en esta imagen, te resultará muy fácil resolver el puzzle más difícil que hay en la Caverna Abisal.

2. ¿En qué nivel evolucionan Cacnea, Trapinch y Horsea?

Pues veamos. Canea evoluciona en Cacturne en el nivel 32, Trapinch lo hace en Vibrana en el 35 y Horsea en Seadra en el 32. Te contaré algo curioso sobre estas evoluciones. Trapinch es un Pokémon de tipo tierra y cuando evoluciona en Vibrana, su tipo cambia a tierra-dragón. Pero lo más curioso de esta evolución es que la habilidad de Vibrana no es la misma que la de Trapinch. Lo mismo sucede con Seadra, su habilidad es distinta a la de Horsea.

3. ¿Me puede decir dónde encontrar la MT18 (Danza Lluvia)?

La MT18 o Danza Lluvia la encontrarás en uno de los camarotes que hay en el barco abandonado de la Ruta 108. Recuerda que para llegar hasta el barco necesitarás un Pokémon que haya aprendido Surf. Además, dentro del barco deberás usar Buceo si quieres llegar hasta el camarote en el que te vas a dar de bruces con Danza Lluvia.

4. En la Caverna Abisal hay unas rocas en las que tengo que usar Fuerza. Mi pregunta es, ¿cómo tengo que moverlas?

La estrategia para resolver el puzzle de la Caverna Abisal por el que me preguntas es la siguiente: empuja la piedra central de la primera fila hacia arriba, luego empuja la piedra de la derecha hacia la derecha y después la primera piedra que empujaste vuelves a empujarla a la izquierda. En este momento estarás delante de la segunda fila de tres piedras. Empuja la del centro hacia arriba, la de la izquierda a la izquierda y la de la derecha a la derecha. Si has seguido mis instrucciones, delante de ti debes tener una nueva fila formada por cinco piedras (igual que en la pantalla que hemos puesto a la izquierda). Empuja hacia arriba la segunda piedra (empezando por la izquierda) y la cuarta. Empuja la tercera piedra hacia tu izquierda y...

OAK NOS CUENTA CON PELOS Y SEÑALES CÓMO RESOLVER EL PUZZLE DE LA CAVERNA ABISAL. LEE CON ATENCIÓN, PORQUE NO ES TAN SENCILLO COMO PARECE...

Raquel Szmaj Llacer
Massanassa (Valencia)

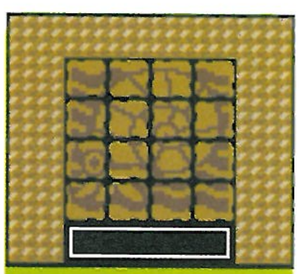
No sólo Rubí y Zafiro...

¡Hola profe! Espero que puedas contestar a esta carta porque últimamente ya solo publicáis las cartas que van de Pokémon Rubí y Zafiro. Bueno, pues no me he presentado. Me llamo David y tengo las ediciones Oro, Amarilla y Cristal. Estas son mis preguntas:

1. En la edición Oro estoy desesperado porque el panel para descubrir los Unowns no me sale. Son cuatro, creo, y las tengo todas excepto una con esta descripción: "Este Pokémon flota a la deriva moviendo sus diez tentáculos"

Bueno, pues ya lo estás viendo. No solo publicamos cartas de Rubí y Zafiro. Tengo mucho cariño por las ediciones anteriores y no las olvido, lo que pasa es que el número de cartas sobre las nuevas "joyas" es tan grande y el espacio tan pequeño, que hay que establecer prioridades. Espero que todos lo entendáis. Bueno, sobre tu primera pregunta te diré que el puzzle que

quieres resolver es el de Omanyte y la mejor ayuda que te puedo dar para que lo resuelvas es la imagen que está justo aquí debajo. Fíjate bien en ella y verás qué fácil es.



EL PUZZLE DE OMANYTE. Como veis, no me olvido de las ediciones anteriores. Este es el puzzle de Omanyte que encontráis en las Ruinas Alfa.

2. Las piedras de la evolución las he gastado y no sé cómo conseguir más. Es que necesito que Eevee evolucione. ¡Y no hay Piedras Lunares!

Tranquilo porque en Pokémon Oro tienes varias Piedras Lunares. Veamos, tienes una en las Cataratas Tohjo (a la izquierda) y otra en la PLAZA MT MOON. Para conseguir esta última tienes que ir un lunes por la noche y usar Golpe Roca en la piedra alrededor de la cual bailan los Clefairy. También es posible capturar a un Clefairy salvaje que lleve una Piedra Lunar, aunque esto es bastante difícil, pero a veces ocurre. De todas formas, tengo que decirte que para que Eevee evolucione no necesitas una Piedra Lunar. Las evoluciones de Eevee son Flareon con Piedra Fuego, Jolteon con Piedra Trueno, Vaporeon con Piedra Agua, Espeon si Eevee es feliz y sube de nivel por el día y Umbreon lo mismo, pero por la noche. Espero haber aclarado todas tus dudas.

David Viloria Hernández
Alcalá de Henares (Madrid)

Completar la Pokédex

Hola me llamo Toni. Profesor Oak o Abedul, quien esté:

1. Quiero saber quiénes son y dónde están estos Pokémon en Rubí: nºs 44, 96, 137 y 138. Me faltan estos Pokémon para completar la Pokédex.

En este momento Abedul no está, se ha ido a casa de Jimmy a comer una ensalada gigante. ¡No sabes cómo están las ensaladas de Jimmy! Nos hemos aficionado tanto a ellas que no veas el tipito que tenemos los tres. Bueno, como mi objetivo es que completes la Pokédex lo más rápido posible ahí va mi respuesta:

- **El número 44 es Shedinja.** Para conseguirlo tendrás que subir a Nincada hasta el nivel 20, pero con un requisito muy especial. En el momento que Nincada llegue al nivel 20 no debes tener en tu equipo a más de cinco Pokémon (y al menos una Poké Ball en la MOCHILA). Parece que cuando Nincada tiene espacio, en vez de evolucionar a Ninjask lo hace a Shedinja. Por cierto, recomiendo que observes con detenimiento la habilidad de Shedinja, pues SUPERGUARDA hace de él casi un Pokémon invulnerable.
- **El 96 se llama Swalot** y la única forma de conseguirlo es hacer



EL DIPLOMA. Al completar la Pokédex, uno de los chicos de Game Freak te entregará el DIPLOMA que lo acredita.

ALINEACIÓN POKéMON ZAFIROÍ

La alineación de un verdadero maestro

Ya sabéis lo que me impresionan los equipos que basan su estrategia en Pokémon que no son legendarios. El entrenador Sergio Burgos prácticamente ha bordado esta idea, conjuntando un equipo con mucha inteligencia.

El equipo de Sergio Burgos García (Córdoba)

Saludos Profe, me llamo Sergio, tengo 18 años (pero estoy a punto de cumplir 19), una edición Zafiro y un equipo formado por varios Pokémon que me gustaría que mirara y también evaluara. Saludos también para Jimmy y para el Prof. Abedul.

1. Primero los Pokémon que forman la alineación principal:
- **Flygon con Hiperrayo, Dragoaliento, Excavar y Lanzallamas.**
- **Gardevoir con Psíquico, Reflejo, Velo Sagrado y Rayo.**
- **Aggron con Fuerza, Cola Férrea, Terremoto y Tumba Rocas.**
- **Swellow con Golpe Aéreo, Ala de Acero, Tóxico y Doble Equipo.**
- **Hariyama con Tajo Cruzado, Fuerza, Inversión y Terremoto.**

Desde luego no hay duda que tu equipo es de lo mejor que he visto en muchos años. Mi más sincera enhorabuena por basar tu estrategia de combate en Pokémon que no son legendarios. No digo que sea malo usar de vez en cuando algún legendario, pero si un entrenador se basa únicamente en ellos, nunca aprenderá nada de estrategia. Seguro que tú me entiendes. Bueno, basta de halagos y pongamos algunas pegas. Lo primero que echo de menos en tu equipo es algún movimiento de tipo siniestro. Por eso te aconsejo que te dirijas ya mismo al Tutor de Movimientos y hagas que Flygon recuerde Triturar y olvide Hiper Rayo. Sobre el resto de tu alineación solo te diré una cosa, si tuvieras un Hariyama con Contador (es un Movimiento Huevo de Makuhita), sería increíblemente grandioso.

2. Y ahora otros Pokémon que también he entrenado:
- **Latias con Psíquico, Dragoaliento, Velo Sagrado y Recuperación.**
- **Cradily con Gigadrenado, Poder Pasado, Manto Espejo y Rayo Confuso.**
- **Claydol con Psíquico, Reflejo, Pantalla Luz y Poder Pasado.**
- **Camerupt con Golpe Cuerpo, Lanzallamas, Día Soleado y Terremoto.**
- **Armaldo con Cuchillada, Poder Pasado, Cola Férrea y Demolición.**

Los Pokémon reserva (como quien dice en el banquillo) que me mencionas son también excelentes, pero me gustaría que tuvieras en cuenta a otros dos. Tampoco son legendarios, aunque pueden llegar a ser mejores que ellos. Además, son dos de mis preferidos y se llaman Salamence y Metagross.

3. Como ya ha visto, falta un Pokémon en la alineación principal y es porque quiero incluir un Pokémon de agua pero no sé por cuál de estos dos decidirme:
- **Swampert con Fuerza, Surf, Terremoto y Manto Espejo.**
- **Milotic con Surf, Rayo Hielo, Manto Espejo y Recuperación.**

Para finalizar resolveré con agrado tu duda sobre el Pokémon de agua que debes incorporar a tu equipo. Como los dos son de características similares, pero en tu equipo falta un buen ataque de hielo, mi consejo es que... es que... incorpores a Milotic.

que Gulpin llegue al nivel 26.

- **El 137 es Igglybuff** y para hacerte con él hay que llevar a la GUARDERÍA a un Jigglypuff hembra con alguna pareja con la que sea compatible.
- **El 138 es Jigglypuff** y anda por la Ruta 115.

Encantado de ayudarte y recuerda, cuando tengas la Pokédex completa debes ir al MOTEL de CIUDAD CALAGUA. Aquí se hospedan los muchachos de Game Freak y uno de ellos te entregará un DIPLOMA que acredite tu magnífico logro.

Toni
Valencia

La entrada de Arrecípolis

Hola Profesor, tengo unas dudas respecto a la edición Zafiro:

1. ¿Cómo puedo llegar a Arrecípolis?

La entrada a Arrecípolis está oculta en el fondo del mar, en la base del volcán sobre la que se asienta la ciudad. Para encontrarla tienes que hacer Surf por la Ruta 126 hasta que veas un macizo blanco (el volcán). Verás que en ciertas zonas el agua tiene un color más oscuro, eso significa que puedes bucear. Dirígete al sur y usa buceo. Tarde o temprano verás una pequeña cueva. Excelente, es precisamente la entrada a Arrecípolis.



BUCEANDO POR EL MAR. La entrada a Arrecípolis está oculta en el fondo mar, en la base del volcán sobre el que se asienta la ciudad.

2. Tengo un Blaziken con estos ataques: Golpe Aéreo, Gancho Alto, Híper Rayo y Llamarada. ¿Qué otros ataques le podría poner?

Blaziken es un Pokémon de tipo fuego-lucha y creo que lo que hay que hacer con él es potenciarle con ataques del mismo tipo. Por eso, pienso que deberías eliminarle Golpe Aéreo y enseñarle Demolición (MT31). Esta técnica de tipo lucha no solo es un buen ataque de tipo lucha, sino que además hace añicos las barreras de protección que aparecen cuando el rival usa Reflejo o Pantalla Luz. También te recomendaría que pensaras en enseñarle Día Soleado para que aumente el poder Llamarada.

3. ¿Dónde puedo encontrar la Escama Corazón?

Para que averigües cómo puedes conseguir la ESCAMA CORAZÓN te recomiendo que leas uno de los Pokétrucos que hay en la entrega de la GUÍA RUBÍ Y ZAFIRO de este mismo número. Ahí los chicos de NA te lo explican de maravilla.

4. ¿Cómo se consigue a Azurill?

Esta pregunta ya la he contestado en otro CONSULTORIO, aunque no me importa repetirla de nuevo. Lo primero que tienes que hacer es capturar a una pareja de Marill (los puedes encontrar en Ciudad Petalia haciendo Surf). Ve a Monte Pírico y busca en el suelo de la tercera planta un objeto llamado INCIENSO MAR. Equipa con este objeto uno de los Marill y después llévalos a la GUARDERÍA. Así conseguirás un HUEVO del que saldrá un Azurill.

5. Y la última, profesor. ¿Dónde está Salamence?

Para conseguir a Salamence, uno de mis Pokémon preferidos, necesitas primero a Bagon. Para conseguirlo, ve a Cascada Meteoro y entra en la caverna más profunda. Allí encontrarás la MT02 (Garra Dragón). Pasea junto a la MT hasta que aparezca Bagon. Entonces tendrás que hacer que suba hasta el nivel 30 para que evolucione a Shelgon. Luego, sigue entrenando a Shelgon y cuando llegue al nivel 50 conseguirás al increíble Salamence.

Aitor Ruíz Araujo
Santurtzi (Bizkaia)

Paseando por la Zona Safari

Hola, Profesores Oak y Abedul. Es la primera vez que escribo y me gustaría que me contestarais a unas preguntas. Sin más historias, aquí van mis dudas:



EL NORTE DE LA ZONA SAFARI. Usa la bici adecuada y podrás acceder al área norte de la Zona Safari. En esta zona hay especies exclusivas.

1. ¿Dónde está Pichu?

Venga Abedul, vamos a contestar a este entrenador, así que échame una mano. Dice Abedul que Pichu no corretea por ninguna ruta de Hoenn porque la única manera de conseguirlo es en la GUARDERÍA. Para ello tienes que ir a la Zona Safari y buscar por la zona sur a una pareja de Pikachus. Cuando los tengas, llévalos a la GUARDERÍA y déjalos allí hasta que el anciano te entregue el HUEVO que pongan. De ese HUEVO (tachán) saldrá un flamante Pichu.

3. ¿Qué hay que hacer en las primeras salas de la Cueva Insular, de las Ruinas Desierto y de la Tumba Antigua?

Es fácil, no tienes más que leer las inscripciones y seguir al pie de la letra sus instrucciones. Si lo haces, se derrumbará la pared y podrás entrar a capturar uno de los legendaris que apodamos "Regis". Por si no te has aclarado todavía con el código Braille, te diremos lo que pone en cada una de las salas:

- **En la Cueva Insular dice:** "PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES". Así que ya sabes, quédate quieto, espera dos minutos y verás tranquilamente como la pared se derrumba.
- **En las Ruinas Desierto dice:** "DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, USA FUERZA". Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la derecha, dos hacia abajo y usa Fuerza. Sucederá lo mismo.
- **En la Tumba Antigua dice:** "CON GANAS VUELA AL CIELO EN EL CENTRO". Lo que significa que debes colocarte en el centro de la sala y usar Vuelo.

SUPERPISTA: CON LA BICI CARRERA PODREMOS LLEGAR FÁCILMENTE A LA PARTE NORESTE DE LA ZONA SAFARI; CON LA BICI ACROBÁTICA, LA ZONA NOROESTE SERÁ NUESTRA

2. ¿Cómo se puede llegar a la parte de arriba de la Zona Safari?

Llegar al norte de la Zona Safari es fácil si sabes usar las bicicletas. Si quieres llegar al área noreste, tienes que ir a por la BICI CARRERA, amigo entrenador. Con esta bici podrás tomar carrerilla y subir la pronunciada rampa de arena que hay a la izquierda de la Zona Safari (más o menos en la parte media). Sin embargo, para llegar al área noroeste necesitarás la BICI ACROBÁTICA. Gracias a las piruetas que puedes hacer con esta bici podrás saltar por las estrechas plataformas que hay en la parte derecha (mira la pantalla de arriba). Ten en cuenta que es importante visitar todas las áreas de la Zona Safari porque cada una está habitada por especies diferentes.

4. ¿A qué nivel evolucionan Machoke, Numel, Shelgon, Metang, Horsea, Magikarp, Gulpin y Psyduck?

Venga, lee y toma nota: Machoke evoluciona a Machamp cuando lo intercambias; Numel evoluciona a Camerupt en el nivel 33; Shelgon en Salamence en el nivel 50; Metang en Metagross en el 45; Horsea en Seadra en el 32; Magikarp en Gyarados en el 20; Gulpin en Swalot en el 26; y Psyduck en Golduck en el 33.

5. ¿Se pueden encontrar salvajes a Lileep y Anorith?

No, son Pokémon prehistóricos. Regenerar los fósiles de la Ruta 111 es la única forma de verlos.

Christian Escudero
Valladolid

Los Pokécubos de Feebas

Hola Profesor Oak. Tengo varias preguntas que quiero hacerle:

1. ¿Para conseguir el TICKET EÓN hay que usar el e-Reader?

Hombre, buena pregunta. ¿Has visto las noticias de este mes? ¡Nintendo organiza un evento para conseguir los tícket Eón... sin e-Reader!!

2. ¿Dónde se puede conseguir la Piedra Lunar?

Hay una Piedra Lunar en la Caverna Central de la Cascada Meteoro, pero si tienes la edición Zafiro puedes conseguir algunas más capturando a Lunatone. A veces, un Lunatone salvaje está equipado con una Piedra Lunar.



LA EVOLUCIÓN DE FEEBAS. *Para que Feebas evolucione a Milotic hay que darle PokéCubos con sabor seco para que aumente su belleza. Eh, ¡qué majo!*

3. Me podría decir qué Pokécubos hay que darle a Feebas y a qué nivel evoluciona.

Feebas no evoluciona por nivel, sino por belleza. Cuando lo tengas, lo primero que debes hacer es fijarte en su personalidad. Dependiendo de la personalidad del Pokémon le gustarán más los PokéCubos de un determinado sabor. Para que Feebas evolucione en Milotic hay que hacer que su belleza crezca un montón y eso se consigue alimentándolo con PokéCubos de sabor seco. Las personalidades a las que más les gustan los PokéCubos secos son la afable, la modesta, la mansa y la alocada. Procura que el Feebas que vas a hacer evolucionar sea de estas personalidades, pero si no lo es, nunca se te ocurra intentarlo con una personalidad que odie los PokéCubos secos (firme, cauta, agitada y alegre). Para hacer buenos PokéCubos de sabor seco puedes usar BAYA ALGAMA (al norte de la Ruta 115) y la BAYA MELUCE (al norte de la Ruta 120). Si vas a la LICUABAYAS de Ciudad Calagua, con estas bayas fabricarás unos estupendos PokéCubos de color añil. Alimenta a Feebas con al menos siete PokéCubos de este tipo y al subir de nivel lo verás evolucionar. Por cierto, la misma baya puede producir PokéCubos de otro color si usas la LICUABAYAS de otros edificios de CONCURSOS.

Fran Cebrián Duarte
Valencia



EL RINCÓN DE ABEDUL

UNA DE MISTERIOS

¡Hola chicos! Aquí estoy otra vez. Este mes Oak me ha propuesto un tema algo complicado. Me ha dicho que os aclare algunas cosas sobre misterios ocultos de Rubí y Zafiro. Eso es lo que nos pregunta un entrenador de Santa Cruz de Tenerife llamado Javier González. Javi, amigo espero hacerlo bien.

Hola Profesor Oak, tengo la edición Rubí y tengo estas dudas:

1. He luchado con 69 entrenadores y me falta uno, el oculto. ¿Dónde está?

Vamos a ver, en el juego solo hay 69 entrenadores que se graban en la Pokénav. Quizá el rumor que circula de que existe un entrenador oculto tenga que ver con la posibilidad que hay en Rubí y Zafiro de luchar contra entrenadores que se descargan mediante tarjetas que lee el e-Reader. Ya sabes que el e-Reader es un periférico que se conecta a la GBA y que lee unas tarjetas (e-cards) que contienen un código de barras muy especial. Ese código permite añadir nuevas posibilidades a nuestros juegos en forma de trucos, secretos, minijuegos e incluso juegos completos. En USA hace tiempo que está disponible, pero de Europa aún no está clara su fecha de salida.

Pero aún hay más cositas que comentar. Seguro que muchos sabéis cómo activar la opción EVENTOS MISTERIOSOS, pero lo que quizá no sabéis todavía, es que para poder usar esta opción hay que tener un e-Reader. No le deis más vueltas, varios de los misterios que hay en el juego tienen relación con el e-Reader, entre ellos la famosa puerta atrancada que hay en la casa del anciano de Ciudad Algaria. Esa puerta se abrirá cuando se lea un determinado tipo de tarjeta con el e-Reader. Tranquilos y no os impacientéis, estamos seguros de que el e-Reader llegará pronto a Europa. Y entonces podremos contaros muchas más cosas con pelos y señales.

2. Tengo tres estrellas: la de la Liga, la de la Pokédex y la de todos los CONCURSOS. ¿Qué equipo me recomienda para el nivel 50 de la Torre Batalla? A mi me gusta Gardevoir con Psíquico, Hipnosis, Come Sueños y Rayo.

A mi también me gusta Gardevoir, pero para vencer en la Torre de Batalla debes tener en cuenta que no basta sólo con llevar buenos Pokémon. Como contra los entrenadores de la Torre Batalla no puedes usar la MOCHILA para curar a tus Pokémon, es muy importante elegir bien los objetos con que equiparlos. La CAMP. CONCHA y la BAYA ZIDRA son dos imprescindibles para tener más oportunidades de victoria. La CAMP. CONCHA la fabrica un anciano que hay en la Cueva Cardumen y la BAYA ZIDRA está en algunos árboles de la Ruta 118. En cuanto a los Pokémon que pueden acompañar a Gardevoir a la Torre de Batalla te recomiendo Wobbuffet y Salamence. Te aseguro que el Manto Espejo y Contador de Wobbuffet son una pasada.

3. ¿Cómo sale Isla Espejismo?

No hay un Pokémon específico para que aparezca la Isla Espejismo. El que aparezca es algo similar a que ganes el primer premio de la lotería de Ciudad Calagua, cuestión de suerte. Así que lo único que puedes hacer es ir todos los días a preguntar al anciano de Pueblo Oromar a ver si la isla ha aparecido. De todas formas, tampoco pasa nada porque nunca la veas. No necesitas ir a la Isla Espejismo para completar el juego y conseguir una tarjeta oro.

4. Por favor, dígame dónde se encuentra Jirachi.

De momento es un secreto, pero te daré una buena noticia. Quizá no falte mucho para descubrirlo.

Javier González
Santa Cruz de Tenerife



MISTERIOS. *Para abrir la puerta atrancada de la casa del anciano de Ciudad Algaria necesitarás el e-Reader y una tarjeta especial.*

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle de Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**

Conoce a fondo a tus Pokémon

Para hacerte con todos es necesario que los conozcas a todos. Sus poderes, habilidades, ataques y los datos necesarios para llevar a cabo una buena "cacería". Cada mes tendréis vuestra "ración" de fichas informativas.

ANTES DE NADA...

No te extrañes por algunos detalles que verás en las fichas Pokémon. Lee esto y enseguida saldrás de dudas.

Cada ficha describe los movimientos que cada Pokémon puede aprender como si lo entrenásemos desde el nivel 1.

Por ejemplo, sabemos que nunca vas a tener un Blaziken de nivel inferior a 36, pero dado que en Rubí y Zafiro existe un personaje llamado el Tutor de Movimientos, resulta vital conocer todos los movimientos que este Pokémon puede recordar.

Si observas la ficha de Blaziken, verás que hay un movimiento básico que Torchic y Combusken no conocen. Se trata de Puño Fuego. Bien, pues si llevas a Blaziken ante el Tutor de Movimientos, verás cómo es capaz de hacérselo recordar. Todo claro, ¿no?

70 ARON

ARON tiene el cuerpo de acero. Para mantenerlo, se alimenta del hierro que saca de las montañas. Con una carga hecha con toda la fuerza es capaz de demoler hasta un camión de basura. Y después, comérselo sin dejar rastro. ¡Qué bestia!

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Def. Férrea	Acero
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 34	Protección	Normal
Nv 39	Eco Metálico	Acero
Nv 44	Doble Filo	Normal
–	–	–



TIPO 1
ACERO

TIPO 2
ROCA

ROBUSTEZ:
Anula golpes fulminantes.
CABEZA ROCA:
Evita volver a ser golpeado.

EVOLUCIÓN: Lairon (Nv.32)

71 LAIRON

Este POKéMON se alimenta del hierro que hay en las rocas y el agua. Hace su nido en las montañas, cerca de las minas de donde se saca el hierro. Cuando quiere templar su cuerpo bebe agua mineral rica en nutrientes hasta que no puede más.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Def. Férrea	Acero
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 37	Protección	Normal
Nv 45	Eco Metálico	Acero
Nv 53	Doble Filo	Normal



TIPO 1
ACERO

TIPO 2
ROCA

ROBUSTEZ:
Anula golpes fulminantes.
CABEZA ROCA:
Evita volver a ser golpeado.

EVOLUCION: Aggron (Nv.42)

72 AGGRON

AGGRON marca una montaña entera como su territorio y acaba con todo lo que pueda ponerlo en peligro. Si su montaña sufre algún corrimiento de tierras o algún incendio, cargará con tierra nueva, plantará árboles y restaurará con cuidado el terreno.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Bofetón Lodo	Tierra
Básico	Golpe Cabeza	Normal
Nv 4	Fortaleza	Normal
Nv 7	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 10	Golpe Cabeza	Normal
Nv 13	Garra Metal	Acero
Nv 17	Def. Férrea	Acero
Nv 21	Rugido	Normal
Nv 25	Derribo	Normal
Nv 29	Cola Férrea	Acero
Nv 37	Protección	Normal
Nv 45	Eco Metálico	Acero
Nv 53	Doble Filo	Normal

TIPO 1
ACERO

TIPO 2
ROCA

ROBUSTEZ:
Anula golpes fulminantes.
CABEZA ROCA:
Evita volver a ser golpeado.

EVOLUCION: No tiene.

73 MACHOP

MACHOP tiene una musculatura especial que nunca se agota por mucho que la use. Para entrenarla se dedica a levantar a GRAVELER como si fuera una pesa. Su fortaleza es legendaria, dicen que puede derrotar a cien personas de una sola vez.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Karate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 31	Tiro Vital	Lucha
Nv 37	Sumisión	Lucha
Nv 40	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 43	Cara Susto	Normal
Nv 49	Puñodinámico	Lucha
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
LUCHA

TIPO 2
–

AGALLAS:
Sube el ATAQUE si sufre.

EVOLUCION: Machoke (Nv. 28)

74 MACHOKE

Los entrenados músculos de MACHOKE son tan fuertes como el acero. Suele entrenarlos haciendo sesiones de culturismo, pero también ayuda a la gente en tareas de esfuerzo físico. En sus días libres, entrena en el campo o la montaña.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Karate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 33	Tiro Vital	Lucha
Nv 41	Sumisión	Lucha
Nv 46	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 51	Cara Susto	Normal
Nv 59	Puñodinámico	Lucha
–	–	–



TIPO 1
LUCHA

TIPO 2
–

HABILIDAD
AGALLAS:
Sube el ATAQUE si sufre.

EVOLUCION: Machamp (cuando lo intercambias).

75 MACHAMP

MACHAMP es conocido tanto por su fuerza descomunal como por su dominio de todas las artes marciales. Sin embargo, no le mandes tareas que requieran destreza y habilidad porque lo normal es que se le enreden los cuatro brazos que tiene.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Patada Baja	Lucha
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 7	Foco Energía	Normal
Nv 13	Golpe Karate	Lucha
Nv 19	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 22	Profecía	Normal
Nv 25	Desquite	Lucha
Nv 33	Tiro Vital	Lucha
Nv 41	Sumisión	Lucha
Nv 46	Tajo Cruzado	Lucha
Nv 51	Cara Susto	Normal
Nv 59	Puñodinámico	Lucha
–	–	–



TIPO 1 LUCHA
TIPO 2 –
HABILIDAD AGALLAS: Sube el ATAQUE si sufre.

EVOLUCIÓN: No tiene.

76 MEDITITE

MEDITITE usa la meditación como una técnica para aumentar su energía interior. No se le da muy bien, por eso no para de entrenar. Para subsistir le basta con una BAYA al día. Comer poco también es parte de su entrenamiento mental.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Venganza	Normal
Nv 4	Meditación	Psíquico
Nv 9	Confusión	Psíquico
Nv 12	Detección	Lucha
Nv 18	Poder Oculto	Normal
Nv 22	Telépata	Normal
Nv 28	Calma Mental	Psíquico
Nv 32	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 38	Más Psique	Normal
Nv 42	Inversión	Lucha
Nv 48	Recuperación	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 LUCHA
TIPO 2 PSÍQUICO
HABILIDAD ENERGÍA PURA: Aumenta el ATAQUE.

EVOLUCIÓN: Medicham (Nv. 37)

77 MEDICHAM

A través de la meditación, MEDICHAM desarrolló su energía interior y agudizó su sexto sentido. Gracias a ello aprendió a usar poderes psicoquinéticos. Es capaz de pasarse un mes meditando y sin comer.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Puño Fuego	Fuego
Básico	Puño Trueno	Eléctrico
Básico	Puño Hielo	Hielo
Básico	Venganza	Normal
Básico	Meditación	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Detección	Lucha
Nv 4	Meditación	Psíquico
Nv 9	Confusión	Psíquico
Nv 12	Detección	Lucha
Nv 18	Poder Oculto	Normal
Nv 22	Telépata	Normal
Nv 28	Calma Mental	Psíquico
Nv 32	Pat. S. Alta	Lucha
Nv 40	Más Psique	Normal
Nv 46	Inversión	Lucha
Nv 54	Recuperación	Normal

TIPO 1 LUCHA
TIPO 2 PSÍQUICO
HABILIDAD ENERGÍA PURA: Aumenta el ATAQUE.

EVOLUCIÓN: No tiene.

78 ELECTRIKE

ELECTRIKE acumula electricidad en su largo pelaje. Este POKéMON estimula los músculos de las patas mediante descargas eléctricas. Estas explosiones de energía le permiten correr a tal velocidad que incluso escapa del ojo humano.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 12	Aullido	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 20	Chispa	Eléctrico
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 28	Rugido	Normal
Nv 33	Mordisco	Siniestro
Nv 36	Trueno	Eléctrico
Nv 41	Carga	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 ELÉCTRICO
TIPO 2 –
HABILIDAD ELEC. ESTÁTICA: Paraliza al mínimo contacto. PARARRAYOS: Frena ataques eléctricos.

EVOLUCIÓN: Manectric (Nv. 26)

79 MANECTRIC

MANECTRIC acumula en las melenas la electricidad estática que hay en el ambiente, y la descarga a través de ellas en grandes dosis. En ocasiones, debido a las chispas que suelta, él es culpable de algunos incendios en el bosque.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Onda Trueno	Eléctrico
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Aullido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 9	Malicioso	Normal
Nv 12	Aullido	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 20	Chispa	Eléctrico
Nv 25	Rastreo	Normal
Nv 31	Rugido	Normal
Nv 39	Mordisco	Siniestro
Nv 45	Trueno	Eléctrico
Nv 53	Carga	Eléctrico

TIPO 1 ELÉCTRICO
TIPO 2 –
HABILIDAD ELEC. ESTÁTICA: Paraliza al mínimo contacto. PARARRAYOS: Frena ataques eléctricos.

EVOLUCIÓN: No tiene.

80 PLUSLE

PLUSLE siempre hace las veces de líder con sus compañeros. Cuando está animando a uno, resplandece y provoca un chisporroteo que le rodea todo el cuerpo. Si su compañero pierde, le dará tanta pena que se pondrá a chillar voz en grito.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 10	At. Rápido	Normal
Nv 13	Refuerzo	Normal
Nv 19	Chispa	Eléctrico
Nv 22	Otra Vez	Normal
Nv 28	Llanto Falso	Siniestro
Nv 31	Carga	Eléctrico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
Nv 40	Relevo	Normal
Nv 47	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 ELÉCTRICO
TIPO 2 –
HABILIDAD MÁS: Mejora con habilidad MENOS

EVOLUCIÓN: No tiene.

81 MINUN

A MINUN le preocupa más animar a sus compañeros de equipo que su propia seguridad. Cuando está animando crea un cortocircuito en su interior y echa chispas. Si su compañero está en peligro, el chisporroteo aumentará su intensidad.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Nv 4	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 10	At. Rápido	Normal
Nv 13	Refuerzo	Normal
Nv 19	Chispa	Eléctrico
Nv 22	Otra Vez	Normal
Nv 28	Llanto Falso	Siniestro
Nv 31	Carga	Eléctrico
Nv 37	Trueno	Eléctrico
Nv 40	Relevo	Normal
Nv 47	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 ELÉCTRICO
TIPO 2 –
HABILIDAD MENOS: Mejora con habilidad MÁS.

EVOLUCIÓN: No tiene.

82 MAGNEMITE

MAGNEMITE se engancha a las líneas de tensión para nutrirse de electricidad. Normalmente le verás flotando en el aire. Para hacerlo emite ondas electromagnéticas a través de las unidades de las extremidades, que bloquean la gravedad.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Eco Metálico	Acero
Básico	Placaje	Normal
Nv 6	Impactrueno	Eléctrico
Nv 11	Supersónico	Normal
Nv 16	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 26	Chispa	Eléctrico
Nv 32	Fijar Blanco	Normal
Nv 38	Rapidez	Normal
Nv 44	Chirrido	Normal
Nv 50	Electrocañón	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 ELÉCTRICO
TIPO 2 ACERO
HABILIDAD IMÁN: Atrapa POKéMON de ACERO. ROBUSTEZ: Anula golpes fulminantes.

EVOLUCIÓN: Magneton (Nv.30)

83 MAGNETON

MAGNETON emite una fuerte energía magnética que causa estragos en los instrumentos electrónicos y de precisión. Debido a su peligro, en las ciudades se avisa con sirenas cuando hay concentraciones de estos POKéMON en las proximidades.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Eco Metálico	Acero
Básico	Placaje	Normal
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Básico	Supersónico	Normal
Nv 6	Impactrueno	Eléctrico
Nv 11	Supersónico	Normal
Nv 16	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 26	Chispa	Eléctrico
Nv 35	Fijar Blanco	Normal
Nv 44	Triataque	Normal
Nv 53	Chirrido	Normal
Nv 62	Electrocañón	Eléctrico
–	–	–



TIPO 1 ELÉCTRICO
TIPO 2 ACERO
HABILIDAD IMÁN: Atrapa POKéMON de ACERO. ROBUSTEZ: Anula golpes fulminantes.

EVOLUCIÓN: No tiene.

84 VOLTORB

VOLTORB fue visto por primera vez en una empresa que comercializa POKé BALLS. Cuentan que se creó cuando alguien expuso una POKé BALL a una gran descarga eléctrica. Sin embargo, su parecido con las POKÉ BALL sigue siendo un misterio.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Carga	Eléctrico
Básico	Placaje	Normal
Nv 8	Chirrido	Normal
Nv 15	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Chispa	Eléctrico
Nv 27	Autodestruc.	Normal
Nv 32	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 42	Rapidez	Normal
Nv 46	Explosión	Normal
Nv 49	Manto Espejo	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 ELÉCTRICO

TIPO 2 –

HABILIDAD
INSONORIZAR: Evita ataques de sonido.
ELEC. ESTÁTICA: Paraliza al mínimo contacto.

EVOLUCIÓN: Electrode (Nv. 30)

85 ELECTRODE

Los ELECTRODE sienten gran atracción por la electricidad, por eso se alimentan de la que hay en la atmósfera. En días de tormenta con rayos debes tener cuidado, es fácil verlos explotando por todos los lados tras haber consumido mucha electricidad.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Carga	Eléctrico
Básico	Placaje	Normal
Básico	Chirrido	Normal
Básico	Bomba Sónica	Normal
Nv 8	Chirrido	Normal
Nv 15	Bomba Sónica	Normal
Nv 21	Chispa	Eléctrico
Nv 27	Autodestruc.	Normal
Nv 34	Desenrollar	Roca
Nv 41	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 48	Rapidez	Normal
Nv 54	Explosión	Normal
Nv 59	Manto Espejo	Psíquico
–	–	–



TIPO 1 ELÉCTRICO

TIPO 2 –

HABILIDAD
INSONORIZAR: Evita ataques de sonido.
ELEC. ESTÁTICA: Paraliza al mínimo contacto.

EVOLUCIÓN: No tiene.

86 VOLBEAT

La cola de VOLBEAT brilla como una bombilla. Al llegar la noche, usa esta luz para comunicarse con el resto del grupo. Para ello dibuja formas geométricas en la oscuridad del cielo. Adora el dulce aroma que produce ILLUMISE.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 9	Doble Equipo	Normal
Nv 13	Luz Lunar	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 21	Ráfaga	Bicho
Nv 25	Doble Rayo	Bicho
Nv 29	Protección	Normal
Nv 33	Refuerzo	Normal
Nv 37	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 BICHO

TIPO 2 –

HABILIDAD
ILUMINACIÓN: Facilita el ENCUENTRO.
ENJAMBRE: Sube ataques de tipo BICHO.

EVOLUCIÓN: No tiene.

87 ILLUMISE

ILLUMISE atrae mediante dulce aroma a enjambres de VOLBEAT. Una vez los ha agrupado, les guía para que dibujen formas geométricas en el oscuro cielo. Según dicen, cuanto más complejos sean los dibujos, más les respetan los miembros de su grupo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 5	Dulce Aroma	Normal
Nv 9	Encanto	Normal
Nv 13	Luz Lunar	Normal
Nv 17	At. Rápido	Normal
Nv 21	Deseo	Normal
Nv 25	Otra Vez	Normal
Nv 29	Camelo	Siniestro
Nv 33	Refuerzo	Normal
Nv 37	Antojo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 BICHO

TIPO 2 –

HABILIDAD
DESPISTE: Evita la atracción.

EVOLUCION: No tiene.

88 ODDISH

ODDISH busca los suelos ricos en nutrientes para plantarse en la tierra. Cuanto más fértil sea el suelo, mayor brillo tendrán las hojas. Durante el día, cuando se entierra, se cree que le cambia la forma de los pies: parecen raíces de los árboles.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 23	Ácido	Veneno
Nv 32	Luz Lunar	Normal
Nv 39	Danza Pétalo	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 PLANTA

TIPO 2 VENENO

HABILIDAD
CLOROFILA: Con sol, sube la VELOCIDAD.

EVOLUCION: Gloom (Nv. 21)

89 GLOOM

GLOOM libera un fétido olor por los pistilos de la flor. Cuando está en peligro, el hedor se intensifica, pues aspira sus propios gases nocivos para desplegar aún más "aroma". Cuando está tranquilo y no se siente amenazado, no libera este olor.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Polvo Veneno	Veneno
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 24	Ácido	Veneno
Nv 35	Luz Lunar	Normal
Nv 44	Danza Pétalo	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 PLANTA

TIPO 2 VENENO

HABILIDAD
CLOROFILA: Con sol, sube la VELOCIDAD.

EVOLUCION: Vileplume (Con Piedra Hoja) Bellossom (Con Piedra Solar)

90 VILEPLUME

El polen que contienen las esporas tóxicas de VILEPLUME causan unos ataques de alergia muy agudos. Almacena estas esporas en unos pétalos enormes que usa para atraer a sus presas y, una vez inmovilizadas, atraparlas y devorarlas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Aromaterapia	Planta
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Megaagotar	Planta
Nv 44	Danza Pétalo	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 PLANTA

TIPO 2 VENENO

HABILIDAD
CLOROFILA: Con sol, sube la VELOCIDAD.

EVOLUCION: No tiene.

91 BELLOSSOM

La belleza de las flores que le crecen a BELLOSSOM depende de lo mal que oliera el Gloom del que evolucionó. A mayor hedor, mayor belleza. Cuando se expone a gran cantidad de luz, le empiezan a girar las hojas que le rodean.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Hoja Mágica	Planta
Nv 44	Danza Pétalo	Planta
Nv 55	Rayo Solar	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 PLANTA

TIPO 2 –

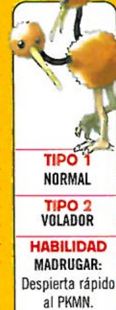
HABILIDAD
CLOROFILA: Con sol, sube la VELOCIDAD

EVOLUCION: No tiene.

92 DODUO

DODUO es un Pokémon bicéfalo, con los cerebros idénticos. Sus dos cabezas duermen por turnos. Mientras una duerme, la otra hace de centinela. Según un estudio científico, podría ocurrir que hubiera DODUO con cerebros distintos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Gruñido	Normal
Nv 9	Persecución	Siniestro
Nv 13	Ataque Furia	Normal
Nv 21	Triataque	Normal
Nv 25	Furia	Normal
Nv 33	Alboroto	Normal
Nv 37	Pico Taladro	Volador
Nv 45	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1 NORMAL

TIPO 2 VOLADOR

HABILIDAD
MADRUGAR: Despierta rápido al PKMN.
FUGA: Facilita la huida.

EVOLUCIÓN: Dodrio (Nv. 31)


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
10 BOLSAS POKéMON
10 RELOJES NINTENDO GAME BOY
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon" + (espacio) tus datos personales.
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de Enero de 2004.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".